

ENVIADO POR
slaps313

ON
30/03/2014

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

75. Abrirse camino a través de lo desconocido en equipo y animarse mutuamente



Encontrar el camino como equipo a través de un campo de juego en el que ni siquiera se conoce el camino
Animaros unos a otros y tomar decisiones.

Materiales

- Cinta adhesiva para cubrir el campo de juego (también se puede dibujar en la arena) - el campo de juego debe tener aproximadamente 7 x 21 casillas.
- Tablero de juego con el camino dibujado
- Tiras de papel con los términos que hay que representar con mímica

Objetivo pedagógico

Fomentar el espíritu de equipo haciendo cumplidos.

Reconocer que los demás también saben algo.

Interpretación bíblica

Salmo 23:4
Aunque ande en valle de sombra de muerte, no temeré mal alguno, porque tú estás conmigo; tu vara y tu cayado me infunden aliento.

Procedimiento

Nombrar un maestro de juego

|||

Muestra el plan de juego a los jugadores durante 10 segundos.

|||

El primer jugador se pone en marcha.
Acciones según las reglas.

|||

El juego termina cuando se alcanza la meta.

|||

Reflexionar sobre el juego y el comportamiento de los participantes

Reglas

- Una vez elegido el maestro de juego, éste muestra a los jugadores el tablero durante 10 segundos.
- El objetivo es llegar de Alfa a Omega en el tablero.
- Cualquier jugador empieza e intenta encontrar su camino de memoria.
- Las direcciones son horizontales o verticales.
- Se puede correr hasta equivocarse de dirección una vez.
- Si se equivoca de casilla, el jugador debe hacer mímica de algo y el grupo tiene 30 segundos para adivinarlo.
  Aquí se decide el juego:
  Adivinar **-** Se puede continuar en el campo, el jugador debe ser sustituido.
  No adivinar - Se penaliza al jugador que se equivocó (se le vendan los ojos, se le atan las piernas, sólo hacia atrás, con una pierna, etc...). Por supuesto, se puede llegar al punto de recibir varias penalizaciones).
- También hay campos especiales en el terreno de juego:
  Campo de **ánimo (** E) - El jugador le dice a alguien del grupo lo que aprecia de él.
  Campo de **saludo (** W) - El grupo hace un saludo al jugador.
  Campo comodín (J) - Se anula la penalización o se revela 1 campo.

Nota de seguridad

Nada especial

Preguntas de reflexión

- ¿Hubo alguna situación de decisión en la que sabías exactamente lo que habría sido correcto pero nadie te escuchó?
  ¿Por qué ocurrió?
- ¿Os escucháis unos a otros en el equipo o hay personas en las que no se confía para saber algo?
- ¿Os animáis los unos a los otros en el equipo cuando lo estáis pasando mal y no veis el camino debido a todos los problemas?

Fotos




Fuente de referencia
Foto de portada y fotos de Darío

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Trabajo en equipo
Orientación
Decisión
Juegos al aire libre
Colaboración

Edad
No hay datos disponibles.

Número de participantes
1–20
20-30

Biblia
Falta esta información.

Duración
No hay datos disponibles.

Terreno / Entorno
En espacios cerrados

Material
Mucho trabajo

Descarga de archivos
No hay descargas de archivos

KI Generierter Inhalt
Contenido
Categorías
Etiquetas
Edad
Número de participantes
Biblia
Duración
Terreno / Entorno
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/75-abrirse-camino-traves-de-lo-desconocido-en-equipo-y-animarse-mutuamente